

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk mengasah pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi, akan tetapi dapat mengasah siswa untuk merespon dengan baik segala pesan dari materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran selain dapat memberi semangat bagi siswa untuk terjadinya proses belajar, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Dampak perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, peta, globe, LCD proyektor, radio/tape, laptop, video, televisi, slide, web, dan sebagainya. Sebagai calon pendidik yang profesional, guru dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ernie Yunita selaku guru siswa kelas 2 SD Negeri 007 Sungai Kuning. Proses belajar Pancasila dengan cara menulis dan menghafal kurang menarik minat siswa kelas 2. Oleh karena itu dibuatkan dengan media pembelajaran Pancasila berbasis multimedia untuk meningkatkan minat belajar. Percobaan media pembelajaran pancasila dilakukan pada Siswa kelas 2 karena materi Pancasila memiliki media gambar yang dapat dipelajari oleh siswa kelas 2.

Penulis untuk membuat media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Untuk itu, laporan ini menyajikan sedikit ulasan mengenai penggunaan media pembelajaran, serta peran guru dalam menggunakan media yang ada di Sekolah Dasar Negeri 007 Sungai Kuning. Ulasan ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Usaha untuk menarik minat belajar siswa pada Pancasila dengan memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan di atas, memfokuskan pada dengan pembuatan pada materi Pancasila dengan *Macromedia Flash Professional CS6*.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana membuat media pembelajaran Pancasila untuk siswa kelas 2 dengan materi Pancasila dapat menambah minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pancasila?

F. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah membuat sebuah aplikasi pembelajaran dan berbasis multimedia menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* untuk menambah minat belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila untuk siswa SD Negeri 007 Sungai Kuning yang beralamat di Sungai Kuning, kec. Singingi, Kab. Kuatan Singingi Provinsi Riau 29563.

G. Manfaat Kerja Praktek

Adapun manfaat dari tugas ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh oleh penulis dalam tugas Kerja Praktek ini adalah :

- 1) Sebagai pengalaman dalam mengaplikasikan berbagai ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- 2) Sebagai hal baru yang dapat menambah pengetahuan dan pengalaman kerja bagi penulis yang nantinya penulis akan hadapi didalam dunia kerja

2. Bagi Siswa

Manfaat yang diperoleh oleh para siswa SD Sungai Kuning dalam media pembelajaran ini adalah :

- a) Pembelajaran Pancasila lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh oleh para guru SD Sungai Kuning dalam media pembelajaran ini adalah :

- a) Mempermudah guru mata pelajaran Ppkn untuk menjelaskan materi Pancasila untuk kelas 2 karena telah menggunakan media pembelajaran dalam Pancasila.
- b) Metode pembelajaran Pancasila menjadi lebih kreatif, interaktif dan sebagai masukkan hal baru untuk siswa.

4. Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Kerja Praktek telah dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2018 sampai dengan tanggal 30 November 2018 bertempat di SD Negeri 007 Sungai Kuning yang beralamat di sungai kuning kec.Singingi, Kab. Kuatan Singingi Provinsi Riau 29563, oleh para pembimbing kerja praktek. Pembimbing kerja praktek bapak Fiftin Noviyanto, S.T., M.Cs., nomor *Whatsapp* +62 877-3901-1115

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

SD Negeri 007 Sungai Kuning adalah sekolah dasar yang dibangun di Dsn.Suka Maju,Kelurahan Sungai Kuning, Kab. Kuatan Singingi Provinsi Riau 55292. Dimana SD ini berdiri pada tahun 1991 hingga sekarang dipimpin oleh bapak Sutrisno, s.pd selaku kepala sekolah. Awal mula SD Negeri 007 Sungai Kuning adalah sebuah Sekolah Negeri yang berdiri 1991 dan telah diresmikan pada tahun 2003 dan telah memiliki banyak prestasi dan mendapat beasiswa dari BOS Dan mempunyai visi misi sebagai berikut. (<http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id>)

Visi SDN 007 : "Terwujudnya Sekolah Dasar Negeri Nomor 007 Sungai Kuning yang dipercaya masyarakat dalam mempersiapkan peserta didik yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menguasai IPTEK dan berwawasan lingkungan".

Misi SDN 007 :

1. Akademis

- a) Meningkatkan kompetensi profesional pendidik melalui seminar, pelatihan, KKG dan bedah buku kependidikan.
- b) Mengefektifkan penyusunan perangkat pembelajaran oleh pendidik
- c) Menciptakan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan berkualitas
- d) Menciptakan suasana sekolah yang kondusif dan penuh kekeluargaan.
- e) Menciptakan komunikasi yang efektif dan menyenangkan.
- f) Menanamkan cinta lingkungan hidup.
- g) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, indah, aman dan nyaman.

2. Non Akademis

- a) Mengembangkan bakat, minat, dan potensi siswa secara maksimal melalui kegiatan ekstrakurikuler.

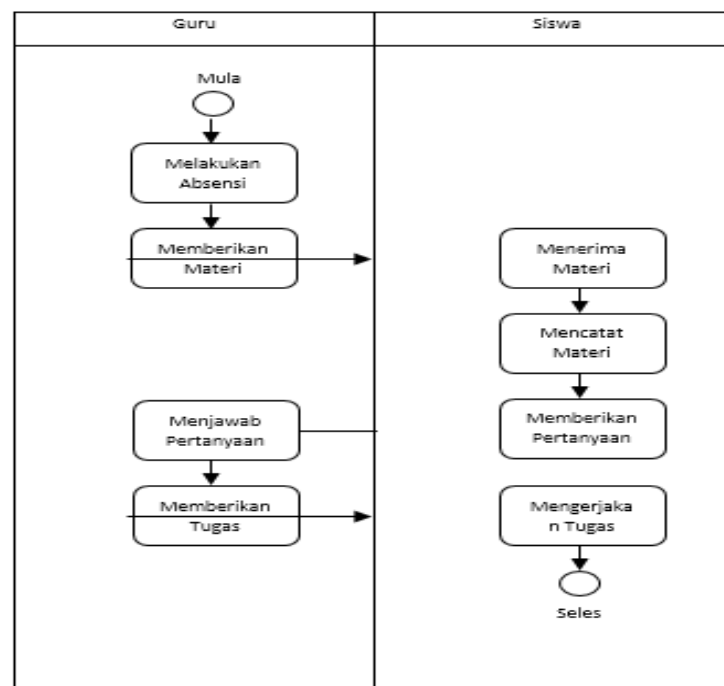
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisiknya

Dalam struktur organisasi SD Negeri 007 memiliki 8 guru pendidik dan 2 guru tambahan sebagai kepala sekolah bapak Sutrisno, s.pd yang memimpin SD Negeri 007.

Sedangkan sumber daya fisik lainnya yaitu lab.komputer dan wifi untuk mengoprasikan keinternet sebagai sarana pendukung media pembelajaran.

D. Proses media saat ini

Proses media belajar saat ini masih menggunakan media buku dan teori hapalan sebagai media pembelajaran Pancasila kepada siswa. Jika ada pertanyaan, maka Siswa menanyakan kepada Guru dan Guru menjawab pertanyaan dari Siswa. Setelah dilakukan tanya jawab selanjutnya Guru memberikan tugas kepada Siswa dan Siswa menjawab pertanyaan tersebut. Setelah Siswa menjawab pertanyaan, proses belajar mengajar pun selesai. Adapun proses belajar mengajar Sekolah Dasar dapat dilihat pada Tabel



Gambar 2.2 Proses belajar mengajar Sekolah Dasar

BAB III

METODOLOGI KP

A. Lokasi KP, Alamat, Kontak pembimbing KP

Pada kerja praktek saat ini saya berkesempatan melaksanakan di SD Negeri 007 Sungai Kuning yang terletak di Dsn. Suka Maju, Kelurahan Sungai Kuning, Kab. Kuantan Singingi Provinsi Riau.

Kontak yang dapat dihubungi selaku pembimbing lapangan saat melaksanakan kerja praktek yaitu bernama Ernie Yunita dengan nomor yang dapat dihubungi nomor telfon/WhatsApp: 081277756244.

B. Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang Saya gunakan saat kerja praktek dilaksanakan yaitu:

1. Wawancara, untuk mengambil data terkait masalah yang ada pada media pembelajaran Ppkn pada saat itu.
2. Observasi, untuk mengambil data terkait apa saja yang dibutuhkan di Media Pembelajaran Pancasila yang akan dibuat.

C. Rancangan jadwal kegiatan KP

Terlampir. (Tabel 5.1 Jadwal Kegiatan KP)

D. Rancangan system

Perancangan Media Pembelajaran Pancasila yang menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Aplikasi tersebut yang biasanya digunakan untuk membuat video atau game. Adapun kebutuhan dalam sistem dan user yang akan dijelaskan di sub bab berikut:

1. Kebutuhan User

- a. Berdasarkan hasil pengumpulan data maka user sistem media pembelajaran pancasila yaitu siswa yang sebagai pengguna.
- b. User dapat mengoperasikan semua menu yang ada didalam media pembelajaran.

2. Kebutuhan Sistem

Sistem media pembelajaran yang akan dibuat yaitu tentang Pancasila yang menggunakan aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. Agar pengembangan sistem menjadi lebih efisien maka terdapat kebutuhan teknologi atau peralatan penunjang yang diperlukan dalam pengembangan sistem ini yang terdiri dari:

- a. Kebutuhan perangkat keras:
 1. Laptop/PC.
 2. RAM 2giga
 3. mouse
- b. Kebutuhan perangkat lunak:
 1. *Sistem operasi windows*.
 2. *Adobe Flash Professional CS6*.

Dari hasil analisis kebutuhan dan data yang sudah terkumpul, maka user memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu user dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam membangun sebuah media pembelajaran yang baik, diperlukan rancangan *storyboard* yang baik.

Adapun rancangan *storyboard* pada media pembelajaran Pancasila dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4.

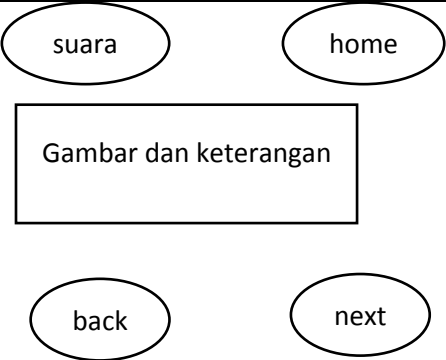
Tabel 3.1 Rancangan *Storyboard* Pembuka Media Pembelajaran

| Nama | Skenario Pembelajaran | Visual | isi |
|---------|--|--------|---|
| Pembuka | Pengguna mengklik <i>icon</i> aplikasi media pembelajaran untuk memilih media pembelajaran | | Tampilan awal berisi layout <i>icon</i> pembuka yang meliputi judul aplikasi, tombol Pancasila, tombol Garuda, tombol Soal. |

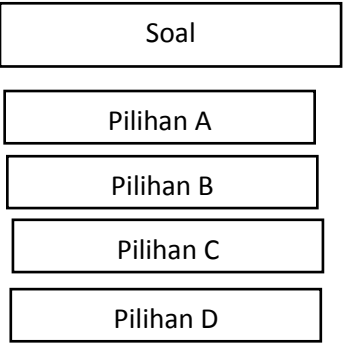
Tabel 3.2 Rancangan *Storyboard* *icon* Pancasila

| Nama | Skenario Pembelajaran | Visual | isi |
|-----------|---|--------|---|
| Pancasila | Pengguna mengklik <i>icon</i> Pancasila untuk memilih menu materi Pancasila | | berisi materi Pancasila, tombol home, tombol suara, tombol back, tombol next. |


Tabel 3.3 Rancangan *Storyboard* icon Garuda

| Nama | Skenario Pembelajaran | Visual | isi |
|--------|---|--|--|
| Garuda | Pengguna mengklik <i>icon</i> Garuda untuk memilih menu materi Garuda |  | berisi materi Garuda, tombol home, tombol suara, tombol back, tombol next. |

Tabel 6.4 Rancangan *Storyboard* icon Soal

| Nama | Skenario Pembelajaran | Visual | isi |
|------|--|---|---|
| Soal | Pengguna mengklik <i>icon</i> Soal untuk memilih menu Soal |  | berisi soal , tombol pilihan A, tombol pilihan B, tombol pilihan c, tombol pilihan D. |

Tabel 3.4 Rancangan *Storyboard* jawaban salah

| Nama | Skenario Pembelajaran | Visual | isi |
|---------------|---------------------------------------|--|--|
| Jawaban salah | Pengguna mengklik jawaban yang salah. |  | berisi jawabanyang benar, tombol home, tombol mulai lagi |

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

A. Deskripsi Sistem Yang Dibangun

Sebelumnya di sini Saya diminta oleh SD Negeri 007 Sungai Kuning membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan Ppkn untuk siswa SD menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai awal pembuatan Media Pembelajaran Pancasila, yang bisa digunakan untuk belajar sekaligus bermain Game. perlu diketahui sebelumnya power point juga dapat digunakan untuk. Namun, banyak hal yang kurang mendukung dalam menu editing sehingga diperlukannya system *Adobe Flash Professional CS6* untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

B. Pembahasan Sistem Yang Dibangun

1. Hasil Analisis

Dari hasil analisis kebutuhan data yang telah dikumpulkan, maka dari itu dibuat suatu analisis kebutuhan, desain rancangan materi Pancasila dengan *Adobe Flash Professional CS6* dengan metode klik go to scene untuk mempermudah dalam mengedit kembali.

a. Modifikasi Pancasila Dalam *Adobe Flash Professional CS6*

Dalam memodifikasi materi media pembelajaran yang ada Saya menggunakan adobe media flash sebagai media editor. Disini Saya memodifikasi materi dalam media pembelajaran offline dikarenakan proses materi yang dilakukan hanya berdasarkan penjelasan teori langsung berdasarkan buku saja.

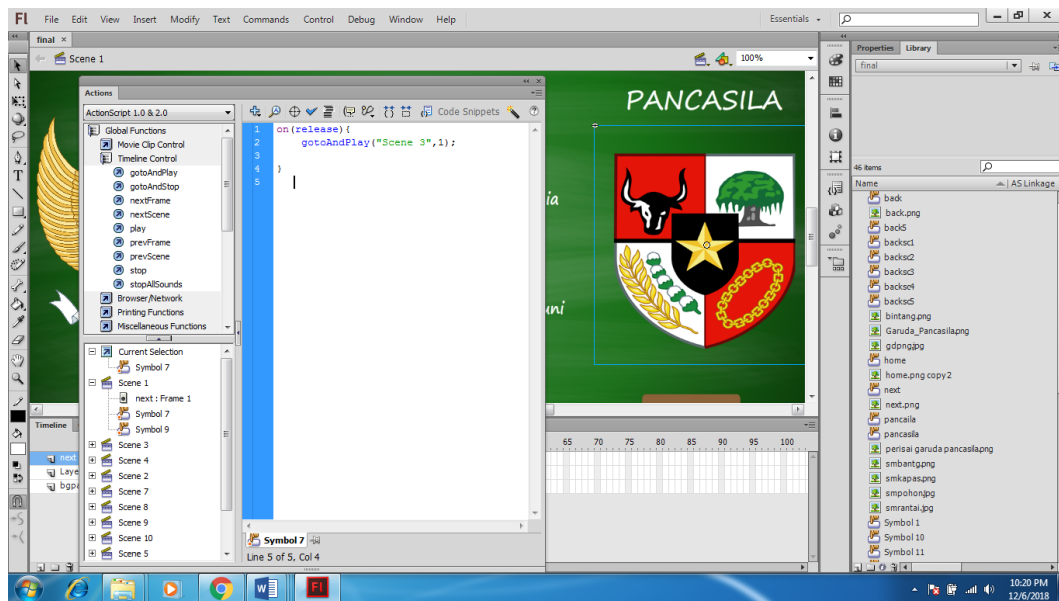
2. Hasil Implementasi

a. Desain

Proses Instalasi *Adobe Flash Professional CS6* penggabungan antara materi sekolah dasar dengan adobe media flash dengan perpindahan scene sebagai halaman. Sebagai gambar berikut.



Gambar 3.1 Home Garuda dan Pancasila



Gambar 3.2 Perintah yang dimasukkan untuk pindah scene

Berdasarkan pada gambar perpindahan halaman berdasarkan scene agar lebih mudah dalam pengeditan. Terbagi 5 scene yaitu;

1. Pengertian Pancasila

2. Sila pertama
3. Sila kedua
4. Sila ketiga
5. Sila keempat
6. Sila kelima
7. Gambar kepala garuda
8. Sayap garuda
9. Ekor garuda
10. Teori tentang garuda

Menu terbagi 3 yaitu:

1. Pesawat kertas kanan (Next)
2. Pesawat kertas kiri (Back)
3. Buku (home)
4. Garuda untuk penjelasan garuda
5. Prisai untuk Pancasila

Menu soal yaitu:

1. Apabila benar next ke pertanyaan berikutnya.
2. Apabila salah mulai kembali atau ke home

3. Hasil Pengujian Sistem

Hasil pengujian media pembelajaran ini dilakukan oleh pengguna atau user.

Pengujian dengan cara user berinteraksi dengan sistem.

a. Pengujian user

| No | Fungsi yang diuji | Cara pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil pengujian |
|----|-------------------|-----------------------------------|---------------------------------------|-----------------|
| 1 | Materi Garuda | Memilih Standar materi SD kelas 2 | Menampilkan standar materi kelas 2 sd | Berhasil |
| 2. | Materi Pancasila | Memilih Standar materi SD kelas 2 | Menampilkan standar materi kelas 2 sd | Berhasil |

Tabel 4.1 Pengujian User

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kerja praktek yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan:

1. Telah dihasilkan aplikasi pembuatan media pembelajaran sebagai media yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran saat melakukan pelatihan dan dapat menerapkannya dalam proses belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri 007 Sungai Kuning.
2. Guru telah mengetahui cara penggunaan aplikasi media pembelajaran yang akan memudahkan proses dalam mengajar.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan dari hasil Kerja Praktek yang telah dilakukan yaitu Kerja Praktek pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yaitu alangkah lebih baik jika hasil dari pelatihan tersebut digunakan untuk proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga siswa-siswa akan lebih bersemangat serta antusias dan tidak cepat bosan dalam mengikuti pelajaran didalam kelas tersebut berkat adanya media pembelajaran yang lebih interaktif.

Rencana dan Realisasi Kegiatan Kerja Praktek

| No. | Nama Kegiatan | Minggu Pelaksanaan | | | | | | | | | | | | Realisasi | |
|-----|-------------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|-----------|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | Ya/Tidak | % |
| 1. | Pengumpulan data | | | | | | | | | | | | | Ya | 70% |
| 2. | Pembuatan Program | | | | | | | | | | | | | Ya | 80% |
| 3. | Evaluasi | | | | | | | | | | | | | Ya | 90% |
| 4. | Laporan | | | | | | | | | | | | | Ya | 80% |
| 5. | Dokumentasi | | | | | | | | | | | | | Ya | 60% |

Tabel 5.1 Jadwal Kegiatan KP

Yogyakarta,

Menyetujui,

(.....)

Dosen Pembimbing

DAFTAR PUSTAKA

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaiswara, 2014(4), 5-6.

<http://bobo.grid.id/read/08681596/makna-dari-5-lambang-sila-pancasila?page=all>

<http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/F7163F21E3863C8A6828>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pancasila>